

Молодой человек вышел из магазина зелий на забитую грязную улицу, его черты лица были скрыты черным плащом. Люди на улице не обратили на него внимания. Если бы кто-то посмотрел в его направлении, то заметил бы яркую улыбку на его лице, что была едва заметна под капюшоном.

Я действительно был приглашен в подземелье, насколько же это невероятно?

Бракс Томлин был одним из четырех миллиардов пользователей самой популярной ВРММО мира. Игре было полтора года, когда Бракс решил впервые зайти и попробовать игру, что постоянно находилась на заголовках новостей.

«Эволюция», игра что превратилась в работу для миллионов людей. Вскоре после ее релиза, другие игры на рынке тихо исчезли. Никто не мог соперничать с игрой, что превзошла обычную жизнь.

Разработчики Эволюции представили игру, как более блестящую, чем повседневная жизнь. Их достижения в системе полного погружение позволяли людям наслаждаться играми долгое время.

С тех пор как Бракс создал своего Чернокнижника, Лукана Квилдрейка, он играл 16 часов в день. С 5 вечера до 9 утра. Лучшей частью было то, что 16 часов в игре это было почти 3 дня в игре. Эволюция использовала стандартные 24 часа в сутках, 60 секунд в минуте и так далее. Достижения в нейронном связывании сделали все это возможным и позволило игрокам действительно посвятить их жизни игре.

Лукан играл в Эволюцию уже 9 месяцев, благодаря чему достиг 85 уровня. Профессиональные игроки и топ игроки уже были 160 уровня, но это не расстраивало его. Он не играл столько сколько они и это факт, что его класс поднимал уровни медленнее, чем остальные.

Когда новые игроки присоединяются к Эволюции, они создают своего персонажа. Они настраивают все, выбирают класс, расставляют очки характеристик. Изначально Эволюция получила много критики за то, что в ней лишь одна доступная раса, люди. Но вскоре было обнаружено, что свобода в Эволюции намного превосходит ожидания каждого.

В процессе игры можно изменять свою расу и класс и создать что-то уникальное для себя. В день открытия игры могло быть 7 миллионов чернокнижников, но сегодня они все эволюционировали в что-то уникальное.

Из 150 стартовых боевых классов, чернокнижник имеет меньше всего игроков. Сравнивая с другими заклинателями, у них была лишь половина маны и грубой силы, однако, когда священники и маги могли одевать лишь тканевую броню, чернокнижники могли одевать тканевую броню, а также иметь немного больше жизней чем другие маги. Чтобы восполнить

нехватку маны, чернокнижники получили особые способности от своего покровителя. Эти особые способности могли быть магическими, но они не считаются заклинаниями. Но не из-за этого мало игроков играли этим классом.

Когда Бракс создавал своего персонажа, он узнал, что более 90% покровителей который он мог найти и использовать, были злыми существами. Как и большинство людей, он не был заинтересован в договоре с дьяволом или демоном. Потратив час на просмотр списка покровителей, он наконец нашел того, что подходит ему.

Рейз считался одним из фальшивых богов, нейтральное существо. Обладание его силами не настраивает против тебя целителей и паладинов. Единственный минус в том, что Рейз давал какую-либо силу за опыт. Другие классы дают награды каждый 5/10 уровни, от новых умений до пассивных способностей. Эти награды длятся до 100 уровня и дают игрокам основу для постройки их персонажей.

Когда Лукан стал чернокнижником, он получил всего один подарок от своего покровителя, ползунок во вкладке персонажа его чернокнижника. Он мог крутить его на любое значение от 0 до 100%. Сейчас была настройка 15%. Всякий раз как он получал опыт, 15% уходило Рейзу. В меню персонажа он имел счетчик того сколько опыта он отдал.

Он мог взять эти очки и потратить их на различные умения и способности. Если у него были очки, он мог изучить что угодно даваемое покровителем. Кроме того, что это замедляет его повышение уровней, это также значит, что он имел абсолютную свободу в росте своего персонажа.

К сожалению, игроки Эволюции редко вступил в группу с чернокнижниками. Слишком многие чернокнижники должны были жертвовать людей своим покровителям. В первый год игры было множество историй о том, как люди, присоединившиеся к группе с чернокнижниками, позже умирали и были отданы как жертвы. В результате большинство людей не ходили в группах с чернокнижниками если они не знают этого человека. Это усложнило все для Лукана, одиночки что с трудом заводил друзей.

Сегодня все было иначе. Группа, с которой он торговал несколько раз, отправила ему утром сообщение. Их пятый человек отвалился и им нужен еще один для подземелья которое они будут проходить во второй половине дня. Лукан быстро ответил и получил детали встречи.

Лукан быстро закончил свое задание по охоте на волков и направился в городок. Наполнив свой рюкзак зельями и перевязками, он отправился к точке перемещения. Он должен был заплатить 50 серебряных чтобы попасть в нужное место. Это была половина всего его богатства, но это был шанс войти в подземелье и, если все пройдет хорошо, он сможет присоединиться к ним в будущем. Спустя мгновение колебания он заплатил деньги и пропал.

Спустя секунду он шагнул в город Гарц, город на краю горного массива Черной Стали.

«Эй, Лукан, сюда!» - высокий друид под ником Голдбир помахал ему: «Это парень о котором я

вам рассказывал.» - Друид сказал людям, стоящим возле него.

«Голдбир пригласил вас в группу»

Лукан согласился и пошел к ним.

«Ты уверен, что этот парень может помочь нам?» - спросил рыцарь в синей стальной броне.

Лукан проверил меню группы и заметил, что четыре игрока были все между 92-95 уровнями.

«Игнорируй его Лукан, ты уже знаешь Шанни, нашего целителя, Хикаро это рыцарь и Кракед Теапот - маг молний.»

«Рад встрече.» - неловко сказал Лукан чеша свой затылок.

«Если у тебя есть зубы лютоволка на продажу, пожалуйста сообщи мне.» - Шанни заговорила, кивая ему.

«Все закончились сейчас, но ты будешь первой кому я позвоню если найду еще.»

«Бир сказал нам, что у тебя высокий уровень заклинания запугивания. Это правда?» - спросил Кракед Теапот.

«Да, это одно из моих пяти заклинаний. Оно часто помогает.»

«Что? У тебя всего пять заклинаний?» - Кракед Теапот спросил насмешливым тоном.

«Нам нужен кто-то с сильным заклинанием запугивания, почему ты насмехаешься?» - спросила Шанни.

«Ладно, не задерживай нас.»

«Пойдем.» - сказал Голдбир: «Давайте возьмем в аренду лошадей и направимся к Шахте Отчаяния.» - огромный друид заговорил, положив свою руку на Лукана и направился к городским вратам.

Лукан заплатил 20 серебряных за свисток лошади, что работает 24 часа. Он подул в свисток и перед ним появилась лошадь, уже экипированная седлом и готовая к езде. Даже хотя у него осталось в кармане меньше 2 серебряных, если он хорошо себя покажет в подземелье, он сможет отбить деньги и даже заработать еще.

На лошадях они достигли входа в шахту. Остальные игроки спешили с лошадой и подули в свистки, отзывая призванных животных. Лукан сделал также.

«Не многие игроки приходят в это подземелье, поскольку есть более близкие к городу, что дают больше опыта на том же уровне, но Шанни нужны ботинки, что падают тут на последнем боссе. Так что даже если мы зачистим его, нам возможно потребуется еще несколько попыток.»

«Без проблем. Это мое первое подземелье, так что я следую за вами.»

«Где ты нашел этого парня?» - усмехнулся Хикаро.

«Может убить тебя из уважения к нашему гостю?» - Шанни вздохнула и почесала голову.

«Нам все еще нужно пройти шахту, чтобы добраться до входа в подземелье. Если кто-то умрет до того, как мы достигнем подземелье, вы вернетесь на кладбище в Гарце и должны будете проехать весь путь сюда. Давайте работать вместе. Я поведу. Хикаро, ты защищаешь тыл. Лукан и Кракед остаются по сторонам от Шанни, защищайте ее любой ценой. Без исцеления мы все умрем намного быстрее.»

Группа из пяти человек начала спускаться в шахту. Они прошли через несколько земляных элементарей в пути. Даже хотя они были 100 уровня, совместные усилия пяти человек превратили тех в грязь.

Лукан уже получил половину уровня, пока они приближались ко входу в подземелье. Группа спускалась по туннелю, когда Голдбир дал знак молча остановиться. Они услышали два голоса разговаривающих за углом. Лукан не понимал этого языка.

Голдбир дал знак отступить. Они отступили пока было не слишком далеко, чтобы поговорить, не встревожив врага.

«Почему они тут, разве они не должны быть по ту сторону моста?» - спросила Шанни, на что Голдбир кивнул.

«Раз в неделю тут появляется пост. Просто наша удача плохая.» - сказал Хирако: «Мы должны победить их, не встревожив дворфа наблюдателя с другой стороны моста.»

«Ты знаешь сколько их там?» - спросил Голдбир.

Хирако покачал головой: «2-8»

«Возможно я смогу помочь.» - сказал Лукан.

<http://tl.rulate.ru/book/54207/1555463>